

Schermi, quadri, finestre. Sulla poetica di Marcantonio Lunardi

Pasquale Fameli

Ricevuto: 22 agosto 2018 – Versione revisionata: 6 gennaio 2019

Accettato: 13 maggio 2019 – Pubblicato: 16 luglio 2019

Screens, pictures, windows. On the poetics of Marcantonio Lunardi

In recent years the work of the Lucchese video artist Marcantonio Lunardi (1968) won several awards at national and international level, also receiving some attention from critics. The complexity of his language, which shows a propensity to combine painting schemes and solutions within filmic antinarrative strategies, lends itself to many levels of interpretation. In this essay we try to understand the poetics of Lunardi by analyzing some of his main and most recent video works, using theoretical tools from visual studies. A first stylistic evaluation provide a place the author's work within a line of research that extends the operational approach of pictorialism photo to video art. For this purpose, Victor Stoichita's theories on the framework of the painting are useful. A second way of investigation motivate the author's technical and formal choices within a broader culturologic perspective, with the use of Lev Manovich's theories on new media. A third way of reflecting, however, concerns the temporality of the video image, analyzed through the notion of "crystals of time" formulated by Gilles Deleuze.

Keyword: Lunardi; Videoart; Pictorialism; Deleuze.

Pasquale Fameli: Università di Bologna (Italy)

✉ pasquale.fameli@unibo.it

Pasquale Fameli (1986), Ph.D. in Visual, Performative and Medial Arts, is research fellow at the Department of Arts of the University of Bologna. His studies are currently focused on the relationships between contemporary poetics and aesthetics in the perspective of visual studies, on extra-pictorial practices of the Sixties and Seventies, on verbo-visual researches of the second half of the Twentieth Century and on the relationship between art and new media, with particular attention to videoart.

Gli sguardi sono complici delle immagini – Hans Belting (2008: 5)

L'alta e la bassa definizione di un'immagine dipendono dalle proprietà materiali dei supporti e dei dispositivi che ne determinano le "condizioni di visibilità" (Pinotti, Somaini 2016: 193). Marshall McLuhan è stato il primo teorico a rilevare il loro portato estetico e le conseguenti ricadute sulla nostra percezione. Ricorrendo alla polarità caldo-freddo, McLuhan (2011: 42-50) ha messo a punto quella che è stata definita una "meteorologia dei media" (Mitchell, Hansen 2010: XIV), una tassonomia elementare basata sulla maggiore o minore quantità di informazioni o di dettagli che un medium è in grado di fornire. Sono caldi i media che veicolano una copiosa quantità di dati saturando i canali ricettivi, mentre sono freddi i media che, trasmettendo una scarsa quantità di informazioni, richiedono al fruitore un certo sforzo integrativo.

In ambito videoartistico, la scelta di operare in alta o in bassa definizione comporta pertanto fondamentali differenze comunicative ed estetiche che presuppongono una riconfigurazione continua del nostro regime percettivo. Benché la bassa definizione interessi ancora molti artisti contemporanei, da Jacques Perconte a Hito Steyerl, l'alta definizione costituisce tuttavia il territorio di ricerca oggi privilegiato, come dimostrano le recenti soluzioni di Gary Hill, Steve McQueen, Philippe Parreno o Bill Viola. L'avvento dell'alta definizione nella cultura audiovisiva contemporanea ha portato gli artisti a esigere pulizia, nitidezza e precisione sempre maggiori dalle loro immagini (Amaducci 2014: 146) e ha determinato un nuovo paradigma estetico: il ritorno a una visione tecnicamente sofisticata e ricca di dettaglio che decostruisce o ripensa le sintassi e le grammatiche del cinema, della fotografia e della pittura.

Nel lavoro di Marcantonio Lunardi (Lucca, 1968) l'alta definizione asseconda infatti la necessità di ottenere una nitidezza lenticolare che richiami allo sguardo la grande tradizione della pittura europea, al punto da qualificare l'autore come un pittorialista dell'immagine in movimento. È lo stesso Lunardi a suggerirlo, affermando di utilizzare i movimenti di camera "con una certa parsimonia perché sono come pennellate [...]. Tutto deve essere molto composto perché concepisco l'opera come una specie di composizione pittorica" (Tozzi 2016: 142-143). Si coglie chiaramente l'esigenza di consegnare allo sguardo una piena plasticità dei soggetti e dei luoghi, investendoli di una rinnovata *enargeia*, quella forza retorica che Aristotele riconosceva alle immagini capaci di suscitare un'impressione di vitalità e di presenza. Benché abbia ricevuto una formazione nel campo del documentario, Lunardi non ha mai optato per immagini cronachistiche, rispondenti all'urgenza dell'informazione diretta: l'approdo alla dimensione artistica è coinciso con una ricerca di visioni evocative ed evanescenti, di una sobria sofisticatezza o di un'artificialità "più vera del vero", capace di aperture su nuovi e inesplorati mondi. Dispositivi della visione così diversi come il quadro e il video vengono avvicinati dall'autore nella possibilità di ricorrere a una medesima sintassi: le specificità tecniche dei due media si dissolvono di fronte alle ragioni dello sguardo che li veste, uno sguardo che sa "visualizzare" al punto da annullare ogni discontinuità tra mezzo e fine, tra tecnica ed effetto, tra stimolo e sensazione (Di Napoli 2016: 4).



Figura 1. Marcantonio Lunardi, 370 New World, 2014

Le scene di *370 New World* (2014) tendono chiaramente alla topologia del quadro, per la scelta di procedere prettamente per inquadrature fisse, sfruttando norme compositive ed effetti luministici dal sapore antico, che astraggono i soggetti per collocarli fuori dal presente. Elemento comune ai tanti ritratti ricordati da Lunardi in *370 New World* è il tablet, assunto in una doppia funzione, formale e tecnica: formale, perché la fruizione del dispositivo costringe a quella fissità di sguardo che permette all'immagine video di stringere un patto ancora più saldo con la ritrattistica pittorica, favorendo l'immobilità del soggetto; tecnica, invece, perché lo stesso tablet fornisce anche il punto luce che permette di ottenere l'intensità luministica artificiale dei vari ritratti, come avviene nelle fotografie del ciclo *The Illuminati* (2006) di Evan Baden (Marcheschi 2015: 94n). Si tratta tuttavia di un realismo lenticolare a luci fredde, tarato sulle basse temperature dei display tecnologici.¹ Per la sospensione dei soggetti e l'artificiosità dei bagliori che li irrorano, esso si configura come un rinnovato realismo magico² affidato ora a un supporto, quello del video, fatto a sua volta di luce artificiale. Questi effetti luministici assumono una valenza quasi metafisica e cercano di riempire i vuoti, i dialoghi interrotti o i contatti mancati tra persone "chiuse nelle proprie intimità e separate dal mondo" o colte sul punto di sprofondare "in un limbo di estraniamento surreale" (Marcheschi 2015: 94).

Queste esistenze anonime di matrice hopperiana, obbligate a una condizione di fissità e di indefinita attesa, sembrano svolgere però una funzione ulteriore, stimolando una velata ma puntuale riflessione sul vedere. A prescindere dalle rispettive funzioni pratiche, gli schermi e le finestre condividono la logica del "guardare attraverso" oltre a quella di un "affacciarsi sul mondo", benché a differenti gradi di virtualità. Come afferma Victor Stoichita (1998: 54-55) la finestra è una realtà costruttiva del vedere, anzi, la realtà del vedere per eccellenza: essa schiude l'interno verso l'esterno e permette di inquadrare un paesaggio o una scena, motivo per cui assolve universalmente, dopo l'Alberti, il delicato ruolo di metafora del quadro. A partire dall'invenzione del cinema, lo schermo si è però imposto come il più attuale paradigma del vedere, come una nuova "finestra sul mondo" capace di ridefinire e condizionare la nostra esperienza percettiva. Tuttavia, se "la finestra disponeva a una *frontalità della rappresentazione*", lo schermo cinematografico e postcinematografico sempre più dispone a un *avvolgimento della visione*" producendo "un ripiegamento del visibile su se stesso" (Carbone 2014: 32). I soggetti del video di Lunardi incarnano perciò le due modalità di uno sguardo mediato sul mondo, duplicando l'atteggiamento di immobile contemplazione dello spettatore, dove l'immagine può configurarsi come oggetto visibile e soggetto vedente al contempo (Sobchack 1992: 142). In questo gioco di rimandi interni e di relazioni complici tra gli sguardi, il fruitore si ritrova a condividere distrattamente l'atteggiamento dei soggetti che osserva annettendosi così all'opera, che diventa quasi partecipata e concettualmente espansa. Con questa ridefinizione di ruolo, Lunardi stabilisce quindi un più diretto rapporto tra vedente e veduto, ma sembra anche ricreare le condizioni di quella che McLuhan (2011: 58-63) ha descritto come la "narcosi di Narciso", il rischio di un inconsapevole assoggettamento dell'uomo alle protesi che egli stesso ha prodotto per mediare il proprio rapporto con il reale. L'intenzione dell'autore è tuttavia di esorcizzare questo rischio, di instillarne la consapevolezza per potersene difendere e continuare a dominare il medium.

La fissità delle esistenze hopperiane apparse in *370 New World* caratterizza anche i personaggi di *The Cage* (2016), turbati stavolta dalla presenza straniante e sinistra di una gabbia di filo spinato. La sospensione delle scene raggiunge una nuova altezza metafisica su cui si innesta una costrizione tutta psicologica suggerita proprio dall'elemento retorico della gabbia. Qui si compie ancora più scopertamente quella consegna a una "visione senza azione" che chiede ai suoi protagonisti una riflessiva immobilità, come un'estatica presenza, lasciando al *punctum* (Barthes 2003: 44-47), al dettaglio più enigmatico, il compito di calamitare emotivamente lo sguardo dello spettatore, rallentando drasticamente i tempi di fruizione per avvicinarli a quelli del quadro. In *The Cage* si rileva inoltre la presenza di un espediente desunto dalla grande cultura pittorica, con riferimento particolare a quella fiamminga. Si tratta della rappresentazione del doppio interno, l'incastramento di una stanza nell'altra, che potenzia la cornice dell'inquadratura video, estesa nell'opera a più attuali realtà costruttive: una galleria autostradale, l'interno di un bar o l'ala di una biblioteca. Sono elementi strutturalmente differenti chiamati però a svolgere una medesima funzione, ossia delimitare un campo visivo. Queste aperture sono tutte negazioni della parete e, al tempo stesso, affermazioni spaziali alternative che indicano una consustanzialità

1. Fondamentale per l'autore la lezione di registi e direttori della fotografia come Lech Majewsky, Peter Suschitzky e Luca Bigazzi. Notevoli influenze sono state esercitate anche da Michael Glawogger, Patricio Guzmán, Artavazd Pelešjan, Frederick Wiseman, Chen Chieh-jen e Yang Fudong, come affermato dall'autore stesso in Tozzi 2016: 141.
2. Su questa corrente pittorica di primo Novecento si vedano almeno Bontempelli 2006 e Roh 2007.

Figura 2. Marcantonio Lunardi, *The Cage*, 2016

strutturale tra la cornice dell'immagine e ogni altra possibile inquadratura (Stoichita 1998: 64). Fungendo da metafore della cornice, è come se le porte e gli interni nel video di Lunardi servissero a definire, a sottolineare ulteriormente l'identità della finzione, per riaffermarla anche sul piano spaziale. È la gabbia stessa a costituire, infine, un'ennesima e più significativa cornice, circoscrivendo il personaggio e staccandolo dallo sfondo, come fosse un'iconostasi tecnologicamente alterata: il classico gioco del quadro nel quadro che, consegnato alla dimensione elastica del video, si dispone a iterazioni potenzialmente illimitate.

Figura 3. Marcantonio Lunardi, *The Cage*, 2016

La scelta dell'alta definizione rivela la priorità data dall'autore alla qualità descrittiva dell'immagine rispetto alla narrazione, che infatti non trova mai risoluzioni o svolgimenti chiari e lineari, rimanendo sospesa, suggestivamente ambigua. Una scelta, questa, che può trovare sostegno nelle riflessioni di Semir Zeki (2003: 43-46) il quale, prendendo a esempio la pittura di Vermeer, rintraccia proprio nell'ambiguità narrativa, in un'enigmatica velatura del senso, la qualità fondante della "grande" arte.³ Già Svetlana Alpers (1984) aveva dimostrato come la pittura olandese del Seicento prediligesse nettamente la descrizione a scapito della narrazione, che invece interessava i pittori del Rinascimento italiano. Il carattere descrittivo della pittura fiamminga riemerge, secondo Lev Manovich (2002: 401-402), nell'estetica dei display e delle interfacce video odierne tese a una

3. Per un ripensamento delle posizioni di Zeki in campo storico-artistico si veda Dantini 2015.

sempre maggiore risoluzione per offrire una cospicua ricchezza di dettagli. L'elevato tasso descrittivo delle immagini di Lunardi che, come rilevato, riprendono molti caratteri della pittura olandese seicentesca, può trovare dunque una più generale ragione culturale nella ridefinizione dello spazio filmico e video come "spazio informativo" teorizzata dallo stesso Manovich per l'epoca digitale. Lo studioso fa notare infatti come i nuovi media abbiano riadattato logiche e proprietà dell'interfaccia cinematografica – inquadramento rettangolare, transizioni delle immagini, montaggio interno e così via – a un utilizzo polivalente e interattivo. La moltiplicazione di informazione interna ai nuovi display, che ha investito e riplasmato il nostro regime percettivo – ancora all'insegna dello slogan McLuhaniano per cui "il medium è il messaggio" – si rispecchia nella scelta estetica di produrre superfici (immagini) ad alta densità informativa, quali quelle cui siamo abituati dalle nostre esperienze quotidiane, dalle strade metropolitane alle pagine web.

L'ambiguità narrativa presa in esame da Zeki trova inoltre nel video la sua dimensione elettiva: secondo Vittorio Fagone (1990: 77), infatti, il medium potenzia l'attitudine descrittiva a scapito di quella narrativa, perché il montaggio elettronico facilita la frantumazione o la dilatazione del flusso temporale dell'immagine. La manipolazione di una "temporalità agita", tipica dello svolgimento cinematografico, può giungere infatti a organizzarsi, nel video, in "una permutazione continua del soggetto di rappresentazione". Si tratta sostanzialmente di quegli intrecci tra reale e immaginario che Gilles Deleuze (1989: 83) ha definito "cristalli di tempo", immagini in movimento in cui "ogni faccia assume il ruolo dell'altra, in una relazione che si può definire di presupposizione reciproca o di reversibilità", facendo così emergere l'ambiguità della temporalità stessa. Questa proprietà del mezzo video è sviluppata da Lunardi in tutte quelle opere in cui non risulta possibile individuare una coerenza spaziotemporale e in cui le tradizionali unità aristoteliche di tempo, luogo e azione si dissolvono. I personaggi delle opere di Lunardi non sono infatti chiamati a recitare, ma consegnati a una "presenza scenica" (Tozzi 2016: 142-143) che li impone allo sguardo come entità metafisiche, sottratte ai domini della contingenza e dell'intreccio. Un'opera come *Default* (2012), per esempio, mostra un uomo seduto a un tavolo nel bel mezzo di un capannone industriale, uno zuccherificio dismesso e abbandonato alle intemperie, che ascolta al telefono un infittirsi di impersonali voci preregistrate, condannandolo a una perenne attesa. Al di là della riflessione sui paradossi della comunicazione odierna e sulla facilità del suo rovesciamento in assoluto isolamento, è interessante notare come la surreale indefinitezza della situazione nasca da un'associazione illogica di elementi quotidiani, comuni, in un ritmo temporale lentissimo, scandito dal graduale allontanarsi dell'inquadratura che rende il soggetto sempre più piccolo e inafferrabile. In *Anthropometry 154855* (2015) la frattura comunicazionale assume tratti decisamente perturbanti, riferibili all'estetica di *Black Mirror*, condannando l'uomo a una depersonalizzazione che lo rende cavia per disumani e scabrosi esperimenti. Ricorrendo a una retorica *sci-fi*, Lunardi affronta una problematica sollevata nel secolo scorso da Martin Heidegger, il rischio dell'oggettivazione burocratica cui porterebbe un uso degenerare della tecnologia, con annesse implicazioni biopolitiche e postumane (Deggiovanni 2016: 130-131). In quest'opera, la cristallizzazione del tempo è ottenuta mediante la strategia situazionale della distopia che, per sua natura, può implicare l'alterazione o l'annullamento di una contestualizzazione spaziotemporale e un'indiscernibile con-fusione tra reale e virtuale.

In *The Idol* (2015), invece, la stessa cristallizzazione si compie introducendo elementi della nostra quotidianità nella situazione cerimoniale di un ipotetico passato, il matrimonio tra una dama e un cavaliere: sull'altare della chiesa si erge infatti un polittico di monitor accesi ispirato ai *video wall* di Nam June Paik. Denota un richiamo all'artista coreano, e in particolare alla sua *TV Candle* del 1975, anche l'apparire delle candele accese su alcuni monitor, soluzione che potrebbe oltretutto leggersi come un omaggio al primo Bill Viola, autore che ha avuto i suoi natali artistici proprio in Toscana, nella realtà sperimentale di Art/tapes/22.⁴ Il potere magnetico dello schermo televisivo e un più antico "potere delle immagini" (Freedberg 1993) concorrono in quest'opera per esplicitare il carattere di simulacro che Jean Baudrillard (1979 e 1980) attribuisce all'immagine mediatica contemporanea. La perdita di un rapporto diretto con il reale per via di rovesciamenti e contraffazioni assume, tuttavia, nella poetica di Lunardi, un valore estetico positivo, nella certezza che l'arte possa e debba ancora dare concretezza alle infinite possibilità dell'immaginazione.

4. Sull'esperienza di Art/tapes/22 si vedano Bicchieri 2003 e Saba 2007.



Figura 4. Marcantonio Lunardi, *The Idol*, 2015

Bibliografia

- Alpers, Svetlana (1984). *Arte del descrivere. Scienza e pittura nel Seicento olandese*. Torino: Boringhieri.
- Amaducci, Alessandro (2014). *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*. Torino: Kaplan.
- Arte in videotape. Art|tapes|22, collezione ASAC - La Biennale di Venezia. Conservazione, restauro, valorizzazione*, a cura di Cosetta Saba (2007). Cinisello Balsamo: Silvana.
- Barthes, Roland (2003 [1980]). *La camera chiara. Nota sulla fotografia*. Torino: Einaudi.
- Baudrillard, Jean (1979). *Lo scambio simbolico e la morte*. Milano: Feltrinelli.
- Baudrillard, Jean (1980) *Simulacri e imposture. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*. Bologna: Cappelli.
- Belting, Hans (2008). "Per una iconologia dello sguardo". In *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, a cura di Roberta Coglitore, 5-25. Roma: Duepunti.
- Bicocchi, Maria Gloria (2003). *Tra Firenze e Santa Teresa. Dentro le quinte dell'arte. Art|tapes|22*. Venezia: Edizioni del Cavallino.
- Bontempelli, Massimo (2006). *Realismo magico e altri scritti sull'arte*. A cura di Elena Pontiggia. Milano: Abscondita.
- Carbone, Mauro (2014). "Lo schermo, la tela, la finestra (e altre superfici quadrangolari normalmente verticali)". *Rivista di Estetica*, 55 (2014): 21-34.
- Carbone, Mauro (2016). *Filosofia-schermi. Dal cinema alla rivoluzione digitale*. Milano: Raffaello Cortina.
- Dantini, Michele (2015). "Storia dell'arte e scienze cognitive. Come impostare una collaborazione". *Scenari*, 2 (2015): 115-121.
- Degiovanni, Piero (2016). "Apocalittico e ibridato. Le avventure del corpo nell'epoca del meta-cinema". In *Le regole del corpo. Norma e arbitrio*, a cura di Valeria Roncuzzi, 120-137. Bologna: Minerva.
- Deleuze, Gilles (1989). *L'immagine-tempo*. Roma: Ubulibri.
- Di Napoli, Giuseppe (2016). *Nell'occhio del pittore. La visione svelata dell'arte*. Torino: Einaudi.

- Fagone, Vittorio (1990). *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*. Milano: Feltrinelli.
- Freedberg, David (1993 [1989]). *Il potere delle immagini*. Torino: Einaudi.
- Manovich, Lev (2002 [2001]). *Il linguaggio dei nuovi media*. Roma: Olivares.
- Marcheschi, Elena (2015). *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*. Torino: Kaplan.
- McLuhan, Marshall (2011 [1964]). *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Mitchell, William J.T., Hansen, Mark B.N. (2010). *Critical Terms for Media Studies*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Pinotti, Andrea, Somaini, Antonio (2016). *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi.
- Roh, Franz (2007 [1925]). *Post-Espressionismo. Realismo magico. Problemi della nuova pittura europea*. Napoli: Liguori.
- Sobchack, Vivian (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press.
- Stoichita, Victor (1998). *L'invenzione del quadro*. Milano: Il Saggiatore.
- Tozzi, Maurizio Marco (2016). *La videoarte italiana dagli anni '70 ad oggi*. Ravenna: Danilo Montanari.
- Zeki, Semir (2003). *La visione dall'interno. Arte e cervello*. Torino: Bollati Boringhieri.